Table of Contents

1. DER URSPRUNG DER CLANS
2. DAS GESETZ DER KRIEGER

DER URSPRUNG DER CLANS

VOR VIELEN MONDEN ließ sich eine Katzengemeinde im dichten Wald am Rande des Moors nieder.Einige von ihnen waren Hauskätzchen,die sich in den Kopf gesetzt hatten,die Umgebung hinter dem Zaun ihrer Zweibeiner zu erkunden,andere waren in der Wildnis geboren und von Katzen aufgezogen worden,die jagten und gelernt hatten,auch in den kalten Nächten der Blattleere zu überleben.

Mitten durch den Wald sprudelte ein rauschender,tiefer Fluss und auch sonst erwies er sich als günstiges Terretorium für die Katzen.Es gab reichlich Unterschlupf,genug Beute für alle,und sie waen frei,zwischen den Bäumen,auf dem offenen Moorland und entlang des fischreichen Flusses nach Herzenslust zu jagen.Die Katzen verteilten sich im Wald,jeweils nach ihren Vorlieben bei der Jagd und ihrer Beute.Die Fischfresser schätzen die Nähe des Flussufers,wo sie ihre Lager im Schilf und zwischen den verkrüppelten Wurzeln der Weiden einrichteten.Die Mäusejäger perfektionierten ihre Sprungtechniken im undurchdringlichen Unterholz und blieben zwischen den dichtesten Bäumen.Die Kaninchenjäger,schneller und schlanker als alle anderen Katzen,zog es ins offene Moorland.Die Eichhornchenjäger ließen sich im lichten Wald nieder,wo sie lernten,auf Bäume zu klettern und ihre Bäute zwischen den Ästen zu verfolgen.Und jene Katzen,die Schlangen und Eidechsen und die Jagd auf sumpfigen Boden mochten ,richteten sich zwischen den trockenen Grasbüscheln und den knarrenden Kiefernzweigen am äusersten Rand des Terretoriums ein.Anfangs gab es keine Grenzen und die Katzen lebten für sich in den jeweiligen Jagdgebieten.Nur wenn sie zufällig derselben Beute nachjagten,begegneten sie sich.Gelegentlich gab es Streit wegen eines Beutestücks oder eines guten Lagerplatzes,Gefechte zwischen größeren Katzengruppenkannte man jedoch nicht.Dann kam eine Zeit, in der die Beute knapp wurde.Zu viele Mäuler mussten gestopft werden und zu viele Leiber suchten in den jeweiligen Jagdgebieten Unterschlupf.Die Streitigkeiten häuften sich,anfangs

nur zwischen wenigen Katzen,aber dann wurden es immer mehr,die ums Überleben kämpften,und nicht nur für sich sondern auch für andere Katzen,mit denen sie zusammenlebten.Nach einer entsetzlichen Schlacht an den vier großen Eichen,bei der sich die Erde rot färbte vom Blut,kehrten die Geister der gefallenen zurück und wanten sich an die stärksten Katzen eines jeden Jagdgrundes-Wind,Fluss,Donner,Schatten und Wolken-,um Frieden zu erbitten.Jene fünf gelobten ihren toten Gefährten,dass sie einen Weg finden würden,um dem Gefächt ein Ende zu setzen.Sie versprachen,in ihren jeweiligen Jagdgebieten Gemeinshaften zu gründen und jedes Terretorium für künftige Katzengenerationen zu sichern.

DAS GESETZ DER KRIEGER

1. Verteidige deinen Clan,selbst wenn es dein Leben kostet.Du darfst dich mit Katzen anderer Clans

anfreunden,aber deine Loyalität gilt stets deinem eigenen Clan.

2. Im Terretorium eines anderen Clans darfst du niemals jagen und es auch nicht betreten.

3. Älteste und Jungen werden zu erst mit Beute versorgt,vor den Schülern und den Kriegern.

4. Beute wird nur erlegt,um sich davon zu ernähren.Danke dem Sternenclan für jedes Leben.

5. Ein junges muss mindestens secs Monde alt sein,bevor es zum Schüler ernannt wird.

6. Wenn neu ernannte Krieger ihren Kriegernamen erhalten haben,halten sie eine Nacht lang Wache.

7. Eine Katze kann nicht zum Zweiten Anführer ernannt werden,bevor sie wenigstens einmal Mentor eines Schülers gewesen ist.

8. Wenn ein Anführer zurücktritt oder Stirbt,tritt sein Zweiter Anführer die Nachfolge an.

9. Wenn ein Zweiter Anführer befördert wird,zurücktritt oder verstirbt,muss vor Mondhoch sein Nachfolger ernannt werden.

10. Jeden Vollmond treffen sich alle Clans zu einer Großen Versammlung.In dieser Nacht dürfen die Clans nicht gegeneinander kämpfen

11. Terretoriumsgrenzen sind täglich zu kontollieren und zu markieren.Katzen,die unbefugt eindringen,müssen verjagt werden.

12. Ein Krieger darf ein Junges in Not oder Gefahr niemals im stich lassen,selbst wenn es zu einem fremden Clan gehört.

13.Das Wort des Anführers eines Clans ist Gesetz

14. Ein ehrbarer Krieger tötet keine Katzen,um eine Schlacht zu gewinnen,es sei denn,ein Gegner hält sich nicht an das Gesetz der Krieger oder bedroht sein Leben.

15. Ein Krieger verachtet das Verweichliche Leben von Hauskätzchen.